Звезда Несчастий I: Кто кричит в ночи

Это первая зарисовка для небольшой кампании «Звезда Несчастий», разработанной для «Дневника Просветлённого». Зарисовка впервые представлена на конвенте «Ролекон-север» 2012 года. Данная версия является несколько урезанной по сравнению с оригиналом.

В тексте используются следующие сокращения и обозначения:

- ДА — книга «Дневник Авантюриста» (http://studio101.ru);
- ДП — книга «Дневник Просветлённого» (http://savaged.ru);
- ☆ — дикая карта.

Введение

Говорят, что комета Бопштейна приближается к Земле меньше чем раз в 1000 лет, и вызывает в том месте, откуда её лучше всего видно, немыслимые катаклизмы: разрушение Карфагена, распятие Христа, битва в Ронсевальском ущелье, сожжение Жанны д`Арк, Первая мировая война. Персонажи игроков рады, что дело на этот раз происходит в Сибири: места здесь глухие, однако, на всякий случай они решили поприсутствовать лично, чтобы удостовериться, что на этот раз всё будет хорошо. Узнать о комете Бопштейна персонажи могли от знакомого просветлённого астронома, найти сведения о ней и рассчитать то самое место самостоятельно.

Для этого приключения персонажи создаются в ранге «Закалённых». В зависимости от того, как создаются персонажи, у них может быть самое разное снаряжение (например, автомобиль, который может очень сильно повлиять на вторую зарисовку в этой кампании). Бесплатно они получают:

- две двухместные палатки;
- пятилитровую канистру спирта;
- мощный телескоп, который поможет однозначно идентифицировать небесный объект;
- бензопилу с топливом.

Сцена 1. Кто кричит в ночи

Примерно в девять часов вечера в тундре раздаётся протяжный крик. Бросок соответствующих знаний поможет опознать его как крик умирающей лошади. Определить место, откуда исходит крик, несложно. Если персонажи не реагируют, то крик может повториться несколько раз.

В этой местности около пары лет живёт Труподемон Всепожирающий Горилловидный (ДП, стр. 19). Когда-то он отбился от небольшой группы инферноидов, добывающей материал для Юггота, и совсем одичал. Однако, в этих местах много охотников, и Труподемон боится нарваться на такую кампанию, которая превратит его в очередного «медведя». Он изобрёл довольно оригинальный способ охоты — издаёт зловеще-тоскливый звук и ждёт, когда кто-то придёт проверить, что это такое.

Если игроки решат пойти проверить, что там такое, то примерно через четверть часа пути по тундре Труподемон нападёт на них сзади. При этом используются правила Застать Врасплох (ДА, стр. 69).

Если игроки не будут реагировать на провокации тундры, то демон повоет около получаса и отправится искать добычу в другое место. Однако эти полчаса будут тяжёлым временем: крик заставляет кровь стыть в жилах, и просто игнорировать его сложно. Если персонажи не собираются посмотреть, что это там такое, то каждый из них делает проверку Характера, провалившие — получают уровень усталости.

Сцена 2. Defekt

По небу движется какой-то объект. Персонажи могут принять его за комету и направить телескоп. Однако видно, что это какой-то мелкий объект в атмосфере, подробнее не рассмотреть: что-то не так с телескопом. Чтобы починить телескоп, требуется проверка Ремонта, и тогда откроется, что это стремительно пикирующий к земле летающий диск. Успешная проверка оккультных знаний (эзотерика, конспирология) подскажет, что это Хаунебу с Пояса Астероидов. Какие-либо разумные проверки, заявленные самими игроками, могут показать, что это не похоже на обычную посадку Хаунебу, а скорее напоминает падение.

В любом случае можно отследить траекторию объекта и отправиться на место посадки-падения. До места падения около двух километров по тундре.

Это Хаунебу класса «Разведчик» (ДП, стр. 41) с 2 солдатами, 1 унтер-офицером и 2 пилотами (все — ДП, стр. 40, солдаты и унтер-офицер вооружены MP1488 — характеристики даны в конце зарисовки, пилоты вооружены пистолетами Ruger — ДА, стр. 57). Они совершили вынужденную посадку, так как вышел из строя генератор импульсного поля.

Пилоты будут чинить аппарат (на внешней обшивке открыта панель, и пилоты копаются в ней), а уберзольдаты — только оборонять его. У персонажей есть 8 раундов на уничтожение противника, потом Хаунебу считается отремонтированным. С этого момента оставшиеся в живых уберзольдаты отступают в Хаунебу. Как только оставшиеся в живых фашисты скрываются в тарелке, она улетает.

Если удастся убить всех, то в распоряжении персонажей окажется Хаунебу (который отремонтировать своими силами крайне сложно: требуется преодолеть Вызов Судьбе (стр. 86), используя навык Ремонт, при провале Хаунебу ломается навсегда). Кроме того, в тарелке лежат два артефакта: реактивный ранец (ДП, стр. 40) и фашистский аналог Фриквенсора Микроволнового (Микровеллен-ваффе, ДП, стр. 16).

Сцена 3. Посланец со звёзд

Наконец появляется комета Бопштейна. Она стремительно пролетает над Сибирью и скрывается за горизонтом. Пока комета пролетает по небу, перпендикулярно траектории её движения из неё выстреливает какой-то зеленоватый луч и ударяет в прямо противоположный от персонажей край поляны. Там начинает клубиться дым. В том месте, куда ударил луч кометы, стоит обнажённый человек, который как две капли похож на действующего президента Российской Федерации, говорит на иврите и будет сражаться до последнего.

Когда враг повержен, его тело медленно тает, оставляя лишь мокрое место на земле. Только его превосходный старинный меч остаётся как немое свидетельство о том, что здесь произошло.

Похоже. Что. Всё. Кончено.

Хотя...

Звёздный Посланец

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к10, Характер к10, Сила к12, Выносливость к10;
- **Навыки:** Драка к10, Внимание к8, Плаванье к8;
- **Шаг:** 6; Защита: 7; Стойкость: 7
- **Снаряжение:**
  - Старинный клинок: Сила + к8 (к12+к8).
- **Особенности:**
  - Боевая ярость+: может осуществлять две атаки в раунд без каких-либо последствий;
  - Пришелец-боец: достаёт две карты действий, а не одну, и использует лучшую.
  - Поле доминирования: каждый раз, когда персонаж хочет атаковать пришельца он должен пройти успешную проверку Храбрости. При провале персонаж может делать всё что угодно, кроме прямой атаки пришельца.

MP1488

- **Дистанция:** 12/24/48
- **Урон:** 2d8
- **Скорострельность:** 3
- **Цена:** 500
- **Вес:** 6
- **Обойма:** 32
- **Мин. Сила:** -
- **Примечания:** ББ 1, Авто

Астропопроходцы

Иван “Circk“ Девятко — оригинальное исследование околоземного пространства
Дмитрий “Diamond“ Петров — координация астрального поиска
Александра “Pten“ Девятко — субатомная ткань бытия

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта